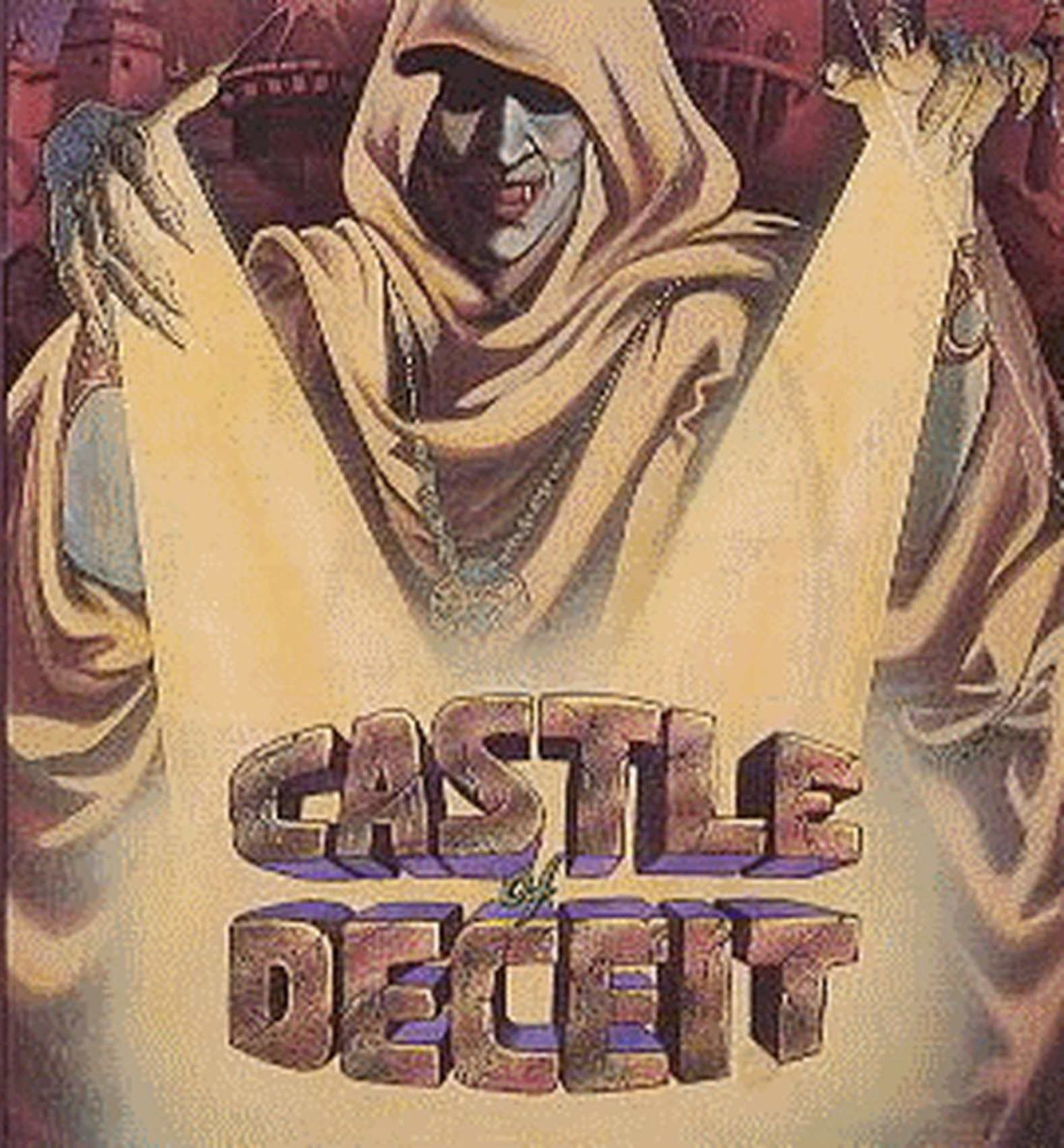
INSTRUCTION MANUAL

BUNCH GAMES



CASTLE of DECEIT

CASTLE OF DECEIT CONTROL SUMMARY

Controls

Control Pad:	Up - allows Kebo to enter doors. Left/Right - moves in direction indicated.
Button A:	Allows Kebo to cast a spell.
Button B:	Allows Kebo to jump.
Start Button:	Starts, pauses, and restarts the game.
Select Button:	Displays the status screen.

Special Objects

Magic Key:	Some doors require you to use one or more keys to enter.
Runes:	You need to collect six runes.
Phylax:	The toughest enemy is awaiting your challenge at the end of the game.

CASTLE OF DECEIT

I. INTRODUCTION

Bebo
Magician Apprentice

At the top of Mount Althus lies an ancient, brooding castle, the Castle of Deceit. It served as a gateway to six other universes and dimensions. At the center of the castle rests six magical stones, the Runes of Guarding. The Runes were guarded by Phylax, a mystic Emerald Magic. He dwelled within the energies created by interaction of the stones century after century until at last it drove him insane. The power of the stones gave life to the hallucinations of his madness, thus creating six deadly beings which stole the runes and fled to the six universes.

Copyright 1990 Bunch Games, Inc.
Copyright 1990 Anthoney R. Henderson, Judye Pistole

LE CHATEAU DES DUPERIES

I. INTRODUCTION

Au sommet du mont Althus repose un ancien château obscur, le château des Duperies. Là, se trouvait la porte d'accès vers six autres univers et dimensions. Au centre du château se trouvent six pierres magiques, les Runes de Guarding. Les Runes étaient gardées par Phylax, un occulte magicien d'Emeraude. Il vécut parmi les énergies créées par l'interaction des pierres, siècle après siècle jusqu'à ce que cela finisse par le rendre fou. Le pouvoir des pierres donna vie aux hallucinations de sa démence, créant ainsi six êtres meurtriers qui volèrent les Runes et s'envolèrent pour les six univers. (Lobo apprenti magicien)

DAS SCHLOß DER TÄUSCHUNG

I. EINFÜHRUNG:

Auf der Gipfel des Berges Althu liegt ein altes, Unheil verkündendes Schloß der Tauschung. Es dient als Eingang zu sechs andern Universen und Dimensionen. In Zentrum des Schlosses liegen sechs magische Steine. Es sind die Runenbewacher. Die Runen wurden von Phylax einem geheimnisvollen Smaragdzauberer bewacht. Er wohnte innerhalb der Energien, die durch die Wechselwirkung innerhalb der Steine in Laufe der Jahrhunderte entstand. Eines Tages aber trieb es ihn zum Wahnsinn. Die Macht der Steine brachte seine Halluzinationen zum Leben. So wurden sechs todliche Wesen geschaffen, die die Runen stahlen und dann in die sechs Universen flohen. (Lobo der Zauberlehrling)

It is your duty as Kebo, the most promising of the young Magicians of Dace, to collect the Runes. In order to do this, you must enter the castle and embark on a journey through a treacherous maze of deceit and illusion, danger, traps, magic, and monsters. As time folds back upon itself, matter from the six dimensions blend, mutate, and regenerate to create wondrous life forms of extraordinary and devastating power. What you see and what you hear may all be a lie. Look for help in obscure and inaccessible places. Find the heart of the castle, center of the gateway, but be wary of Phylax for he remains there, faithful, but insane. Counter his magic with yours, and if you succeed, he will return to his own dimension and the Runes will return to their proper places. If you fail, it spells the end for six universes and all its inhabitants.

Il est de votre devoir, Zebo, le plus prometteur des jeunes magiciens de Dace, de retrouver les Runes. Pour cela vous devez pénétrer dans le château et vous embarquer dans un voyage à travers un dédale traitre de duperies et d'illusions, de dangers, de pièges, de magie et de monstres. Le temps passant, la matière des six dimensions se mélange, mute et se régénère pour créer d'incroyables formes de vie au pouvoir extraordinaire et dévastateur. Ce que vous voyez et entendez, peut n'être qu'un mensonge. Recherchez de l'aide dans les endroits obscurs et inaccessibles. Trouvez le coeur du château, centre d'accès à la porte, mais soyez sur vos gardes car Phylax est là, fidèle mais fou. Affrontez sa magie, et si vous gagnez il retournera à sa dimension première et les Runes reprendront leur place. Si vous échouez, vous déterminez la mort de six univers et de leurs habitants.

Da Sie als Zebo für Dace der verheißungsvollste der jungen Zauberer sind,müssen Sie die Runen sammeln. Um dies zu tun, müssen Sie in das Schloß eintreten und eine Reise durch ein tückisches Labyrinth dort aus antreten. Wie sich die Zeit in sich selbst zurückdreht, so vermischen, mutieren und regenerieren sich Materien aus den sechs Dimensionen und schaffen erstaunliche Lebensformen, die außerordentliche und zerstörerische Kräfte haben. Was Sie aber sehen und hören, kann alles eine Lüge sein. Finden Sie das Herz des Schlosses, das Zentrum des Einganga, aber passen Sie auf, denn Phylax bleibt hier. Er ist zwar treu, aber aber wahnsinnig. Treten Sie seinen Zauber mit Ihren entgegen. Wenn Sie erfolgreich sind, dann wird er zu seiner eigenen Dimension zurückkehren, und die Runen werden wieder auf ihren richtigen Plätze zurückkehren. Aber, wehe wenn es Ihnen nicht gelingt. Das bedeutet das Ende für sechs Universen und ihre Bewohner.

PRECAUTIONS (VORSICHTSMASSNAHMEN)

1. Store at room temperature. Do not subject to environmental extremes.
2. Always ensure that power is off before inserting or removing the cartridge from the Nintendo System.
3. Keep contacts clean (do not touch them and store the cartridge in its box when not in use).
4. Do not try to open or disassemble the cartridge.
5. Do not sit too close to your television.
6. Do not clean the cartridge with chemical agents.

** Nintendo, Nintendo Entertainment System and NES are trademarks of Nintendo of America, Inc..

---

1. Maintenir à une température de chambre.
2. Toujours veiller à ce que l'électricité soit débranchée avant d'insérer ou de retirer la cassette du Système Nintendo*.
3. Veillez à ce que les points de contact restent propres (ne les touchez pas et remettez la cassette dans sa boîte quand elle n'est pas utilisée).
4. N'essayez pas d'ouvrir ni de démonter la cassette.
5. Ne vous asseyez pas trop près de votre téléviseur.
6. Ne nettoyez pas votre cassette avec des produits chimiques.

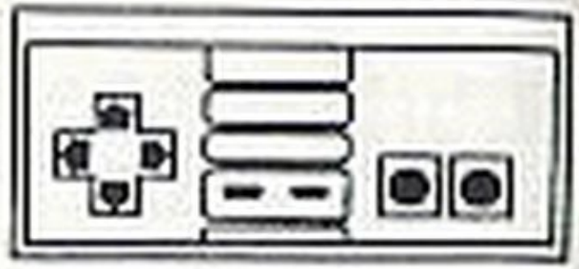
** Nintendo, Nintendo Entertainment System et Nes sont des marques déposées de Nintendo of America, Inc.

---

1. Bei normaler Zimmertemperatur aufbewahren und keinen extremen Temperaturschwankungen aussetzen.
2. Achten Sie darauf, daß das Gerät ausgeschaltet ist, bevor Sie die Cassette einsetzen oder herausnehmen.
3. Die Kontakte nicht verschmutzen und nicht anfassen. Nach dem Spiel
4. Bitte versuchen Sie nicht, die Cassette zu auffnen.
5. Legen Sie die Cassette nicht in die Nähe des Fernsehers.
6. Reinigen Sie die Cassette bitte nicht mit chemischen Mitteln.

** Nintendo, Nintendo Entertainment System und NES sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo Co., Ltd.

II. GAME CONTROL



Control Pad: Up-allows Eebo to enter doors. Some doors will require one or more keys to be found before the door will be unlocked. Other doors are guarded by Phylax's spectre which need to be defeated.

Left-moves in direction indicated.
Right-moves in direction indicated.

Button A: Allows Eebo to cast an attack spell, firing spheres of magical energy.

Button B: Allows Eebo to jump.

Start Button: Starts, pauses, and restarts the game.

Select Button: Displays status information.

II. TOUCHES DE CONTRÔLE DU JEU

MANETTE DE CONTROLE: La flèche vers le haut permet à Eebo de passer les portes. Certaines portes nécessitent une ou plusieurs clés que vous devrez trouver au préalable. D'autres portes sont gardées par le spectre de Phylax qui devra alors être vaincu.
Mouvement vers la droite va dans la direction indiquée.
Mouvement vers la gauche va dans la direction indiquée.

TOUCHE A: Permet à Eebo de jeter un sort d'attaque, envoyant des sphères d'énergie magique.

TOUCHE B: Permet à Eebo de sauter.

TOUCHE START: Commence, arrête et recommence le jeu.

TOUCHE SELECT: Affiche les informations de la situation de jeu.

II. SPIELKONTROLLEN

STEUERUNTERLAGE: Nach oben: Erlaubt es Eebo einzutreten. Für einige Türen muß mehr als als ein Schlüssel gefunden werden, damit die Tür geöffnet werden kann. Andere Türen werden von Phylax' Gespenst bewacht, welches geschlagen werden muß.
Nach links: Bewegt sich in der angegebenen Richtung.
Nach rechts:Bewegt sich in der angegebenen Richtung.

STEUERTASTE A: Erlaubt es Eebo, eine Verkünachun auszusprechen und Kreise von magischer Energie abzufeuern.

STEUERTASTE B: Erlaubt es Eebo zu springen.

STARTER: Beginnt, macht Pausen un beginnt das Spiel wieder.

WAHLTASTE: Gibt Zustandsinformation an.

III. LEVELS AND MAIN ENEMIES

O'Donna

Orthop

Skult

Idol of the Four Winds

LEVELS	BOSSES
1. Castle of Aragain	O'Donna
2. Castle of the Moons	Orthop
3. Castle of the Ages	Skult
4. Castle of Winds	Idol of the Four Winds

III. LEVELS AND MAIN ENEMIES (Continued)

Crabtopus

Combustra

Phylax

LEVELS	BOSSES
5. Castle of Poseidon	Crabtopus
6. Castle of Flame	Combustra
7. Castle of Deceit	
8. Maze of Possibilities	
9. Prelude to Chaos	
10. Ante Room	Phylax

III. NIVEAUX ET ENNEMIS MAJEURS

NIVEAUX	CHEFS
1. Château d'Aragain	O'Donna
2. Château des Lunes	Orthop
3. Château des Ages	Skult
4. Château des Vents	Idole des 4 vents
5. Château de Poseidon	Crabtopus
6. Château Flamme	Conbustra
7. Château des Duperies	
8. Labyrinthe de Possibilités	
9. Prélude au Chaos	
10. Antichambre	Phylax le feu

III. STUFEN UND HAUPTFEINDE

STUFEN	BOSSE
1. Aragains Schloß	O'Donna
2. Schloß der Monde	Orthop
3. Schloß der Zeiten	Skult
4. Schloß der Winde	Idol der Vier Winde
5. Poseidons Schloß	Crabtopus
6. Schloß der Flamme	Conbustra
7. Schloß der Täuschung	
8. Labyrinth der Möglichkeiten	
9. Vorspiel zum Chaos	
10. Vorzimmer	Phylax der Wahnsinnige

IV. DANGEROUS LIFE FORMS

MANTASCORP: Combining the venom of a giant scorpion with the floating motion ofa manta ray, whether underwater or borne in the winds, the mantascorp is highly dangerous.

MINIDRAGON: A small but vicious relative of the dreaded Silver Dragon of Serranoth, its bite is poisonous.

GYROS: Spinning skulls with deadly powers, they go out of control when wounded.

DOORWRAITHS: Often found lurking near major portal, these spirits guard doorways, passages, and objects of power.

ARACHNISTALKERS: Predominant lifeforms anong the ruins of Anthgar. The wise traveler does not frequent these places, but if you must, keep vigilant.

WEBBLINGS: Although web-bound, the young of the arachnistalkers are as dangerous as the nobile adults. Every web clinging to the crumbling rock is a potential deathtrap.

SHOODGEN: Harbinger of bad luck, these crenelated crawlers are much feared by the population of Althus. Part of their reputation is due to the excruciatingly painful sting they administer.

IV. CREATURES DANGEREUSES

MANTASCORP: Combinant le venin d'un scorpion géant et le déplacement de la raie Manta, qu'elle soit sur terre ou portée par les vents, le MANTASCORP est très dangereux.
MINIDRAGON: Un petit mais vicieux élément de la famille du terrible Silver Dragon de Serranath, sa morsure est empoisonnée.
CYROS: Crânes à propulsion giratoire aux pouvoirs neutriers, ils perdent tout contrôle lorsqu'ils sont touchés.
CODRMRAITH: Spectre qui se tapit souvent derrière les grands portails, cet esprit garde, lers portes, passages et objets de pouvoir.
ARACHNISTALKER: Araignée prédatrice, créature prédominante dans les ruines d'Anthgar. Le voyageur avisé ne s'aventurera pas en ces lieux mais si vous le devez, restez vigilants.
NESBLINGS: Bien que lié à sa toile, les jeunes Arachnistalkers sont aussi dangereux que leurs aînés nobiles. Chaque toile accrochée à un rocher effrité, est un piège mortel éventuel.

IV. GEFÄHRLICHE LEBENSFORMEN

MANTASCORP: Verbindet das Gift eines riesigen Skorpions mit der fließenden Bewegung einer Roche, obunterwasser oder von den Winden geboren, ist die Mantascorp immer äußerst gefährlich.
MINIDRACHEN: Ein kleiner, aber bosartiger Verwandter des gefürchteten Silberdrachens von Serranath. Sein Biß ist giftig.
CYROS: Sich drehende Schädel mit tödlichen Kräften. Wenn sie verwundet werden, verlieren sie die Kontrolle.
TORRÄNSE: Verstecken sich oft über Hauptportalen. Diese Geister bewachen Eingänge, Durchgänge und Gegenstände der Macht.
ARACHNIJÄGER: Vorherrschende Lebensform in den Ruinen von von Anthgar. Der kluge Reisende vermeidet diese Orte. Aber sollten Sie doch dort hinkommen, dann seien Sie auf der Hut!
SCHWIMMHÄUTER: Obwohl sie durch eine Schwimmhaut gebunden sind, sind die jungen Arachnijäger genauso gefährlich wie die beweglichen Erwachsenen.

IV. DANGEROUS LIFE FORMS (Continued)

LUNAR MOTH: The most persistently malevolent lifeform on a planet known for its inhospitality, the lunar moth is deceptive in its beauty.

SINE: An experienced hunter, its advanced sonar and visual tracking systems allow it to triangulate the position of its potential victims with extreme accuracy.

COSINE: A tangential branch of the sine species with somewhat different characteristics. It is hazardous to approach.

FLIT: A variety of giant dragonflies genetically engineered to combat the Sine of the Four Moons. It showed no interest in doing so and prefers to dine on unwary humanoids.

BIFOCAL WATCHERS: Generally used in pairs, these creatures are perfect sentries. They stay at their posts despite any provocation.

SILLONIAN HYDRON: Unlike the fabled Sea Serpent of Terra, the Sillonian Hydron of Aragain is real. Genetically engineered to be a defense on the water.

SNOODGEN: Funeste présage, ces créatures crénelées sont craintes par la population d'Althus. Cette réputation est du en partie à l'affreuse piqure fatale qu'elles administent.
PAPILLON LUNAIRE: De loin la créature la plus malveillante sur cette planète connue pour son inhospitalité, le papillon lunaire n'a qu'une beauté illusoire.
SINE: Chasseur expérimenté, son sonar perfectionné et son système d'observation radar lui permet de déterminer triangulairement la position de ses victimes potentielles avec une acuité incroyable.
COSINE: Appartenant à la proche famille de l'espèce des Sine, il est cependant différent. Il est risqué de l'approcher.
FLIT: Une variété de libellules géantes génétiquement programmées pour combattre les Sine des Quatre Maisons. Elles ne montrerent aucun intérêt pour eux et préfèrent dîner d'humanoïdes imprudents.
NIGHT WATCHERS: Allant généralement par paire, ces créatures sont de parfaites sentinelles. Elles restent à leur poste quoiqu'il arrive.

SNOODGEN: Verboten des Pacha. Die Bevölkerung von Althus fürchtet diese schloßschartigen Kriecher sehr. Ein Teil ihres Rufes verdanken sie den qualvollen Stich, den sie abgeben.
NONDMOTTE: Die feindseligste Lebensform auf einem Planeten, der für seine Ungastlichkeit bekannt ist, ist die Lunarmotte, die durch ihre Schönheit täuscht.
SINUS: Ein erfahrener Jäger, dessen fortgeschrittenes Sonar-und visuelles Suchsystem es ihn erlauben, die Stellung seiner potentiellen Opfer mit äußerster Genauigkeit zu erfassen.
KOSINUS: Ein Tangentenzweig der Sinusarten, aber mit anderen Eigenschaften. Es ist gefährlich, sich ihm zu nähern.
SCHNELLFLIEGER: Eine Abart der Riesenlibellen, die genetisch entwickelt wurden, un den Sinus der Vier Reine zu bekämpfen. Zeigte allerdings kein Interesse daran und zog es vor, nichtsahnende Menschenkinder zu verspeisen.
SCHARF EINGESTELLTE AUFPASSER: Treten immer in paaren auf. Diese Kreaturen sind die perfekten Wach männer. Sie bleiben auf ihren Posten trotz jeglicher Herausforderung.

IV. DANGEROUS LIFE FORMS (Continued)

MISTER DEADLY FINGERS: The lethal claw of the Manumort, a scaly predator from the Planet of Storms.

DESIGNER SHADES: Death comes in two fashion shades this year, pusillanimous pink and bellicose blue.

IDOLETTES (ROTATING AND FLYING): Roadies for the touring production of "Idyll of the Four Winds."

FLOATING NIGHT SAILS: The flora and fauna of the Underwater World of Poseidon creates an intricate pattern of light and shadow, of color and sound.

COLD FISH: A denizen from the deep, frigid springs that feed the Underwater World of Poseidon.

LEAKER: A deadly drip off the old block (lava block), the Leaker is animate, walking lava with an average internal temperature of 2107 degrees Fahrenheit.

HYDRON SILLONIEN: Le serpent de mer de Terra, de la légende est irréel, mais l'hydron sillonien, lui est bien réel. Génétiquement conçu pour être une défense sur l'eau.
MONSIEUR DEADLY FINGERS: La griffe fatale des Manunort est un écailleux prédateur de la planète des Orages [storms].
DESIGNER SHADES: La mort vient en deux nuances (shades) cette année: rose pusillanime et bleu belliqueux.
IDOLETTES (rotatives et volantes): Routières en tournée de production pour "Idylle des Quatres vents."
VOILES DE NUIT FLOTTANTS: La flore et la faune du monde sous-marin de Poseidon, crée des formes compliquées d'ombre et de lumière, de couleur et de son.
POISSON FROID: Un hôte des profondeurs, courants glaciaux qui nourrissent le monde sous-marin de Poseidon.
LEAKER: Une coulée mortelle tombée du vieux bloc de lave. Le Leaker est de la lave ambulante animée avec une température intérieure moyenne atteignant les 2107 degrés Farenheit.

SILONIANISCHES WASSERUNGEHEUER: In Unterschied zu der berühmten Seeschlange von Terra, gibt es das Sillonianische Wasserungeheuer von Aragain in Wirklichkeit. Genetisch zur Wasserverteidigung entwickelt.
HERR MIT DEN TÖDLICHEN FINGERN: Manunorts tödliche Klaue gehört einen schuppigen Raubtier von den Planeten der Stürme.
DESIGNER SCHATTIERUNGEN: In diesen Jahr kommt der Tod in zwei Schattierungen: in verzagten Rosa und kriegslustigen Blau.
IDOLFIGUREN (ROTIERENDE UND FLIEGENDE): Raufbolde der Wandertruppe: "Idylle der Vier Winde."
SCHWEBENDE NACHTVOGEL: Poseidons Unterwassertier-und pflanzenwelt schafft ein verwobenes Muster von Licht und Schatten, von Farbe und Klang.
KALTER FISCH: Ein Bewohner der tiefen kalten Quellen, die in Poseidons Unterwasserwelt münden.
DURCHSICKERER: Ein tödlicher Tropfen von den alten Block. (Lavablock) Der Durchsickerer ist lebendige, wandernde Lava mit einer Innentemperatur von 2107 Grad Fahrenheit.

IV. DANGEROUS LIFE FORMS (Continued)

EXCITABLE-IGNITABLE ROCK: This peculiar lifeform is the main building material of certain semi-molten planets. Its unbridled enthusiasm for companionship occasionally causes it to explode with pure pleasure when visitors appear.

OCULARIONS: From the searing world of Ocularia, the fire in the eyes of these creatures would seem to negate any possibility of warmth in their hearts.

MYRMELEON: An example of the deadly recombinations that occur without the protective force of the Rune Stones.

GORFIAN FROG AND FROG TANK: The pride of the amphibian planet of Gorfia, the Gorfian Attack Force, both its Armored Division and its Red Infantry, are fabled for their ferocity in battle.

PHOESTRO: Fevered remembrance of a childhood pet Phylax loved, the Phoestro is a mixed breed looking somewhat like the fabled phoenix.

PIERRE EXCITABLE A AUTO-ALLUMAGE: Cette forme de vie particulière est le matériau de construction principal de certaines planètes en semi-fusion. Son enthousiasme débridé pour la compagnie le fait imploser occasionnellement lorsque des visiteurs apparaissent.
OCULARIONS: Venant du monde fulgurant d'Ocularia, le feu dans les yeux de ces créatures sembleraient nier toute possibilité de chaleur dans leurs coeurs.
MYRMELEON: Un exemple de re-mixture mortelle qui arrive sans la force protectrice des pierres de Runes.
GRENOUILLE GORFIAN ET GRENOUILLE TANK: La fierté de la planète amphibienne de Gorfian et force d'attaque de Gorfian, ces deux Divisions Armées et leur Infanterie Rouge sont légendaires pour leur férocité dans la bataille.
PHOESTRO: Souvenir fiévreux d'un joujou d'enfance que Phylax a aimé, le Phoestro est une race mélangée ressemblant cependant au légendaire Phoenix.

ERREGBARER-ENTZÜNDBARER STEIN: Diese eigenartige Lebensform ist das Hauptbaumaterial für gewisse halbflüssige Planeten Seine ungedämpfte Begeisterung für Gesellschaft, läßt ihn in Vergnügen ausbrechen, wenn Besuch kommt.
OCULARIONEN: Von der versengten Welt Ocularias scheint das Feuer in den Augen dieser Kreaturen jede Möglichkeit von Wärme, in ihren Herzen aufzuheben.
MYRMELEONEN: Eine Art dieser tödlichen Verbindungen tritt ohne die beschützende Macht der Runensteine auf.
GORFIANISCHER FROSCH UND FROSCHTANK: Der Stolz des amphibischen Planeten Gorfis ist die gorfianische Angriffsmacht, sowohl ihre Panzerdivision wie auch ihre Rote Infanterie sind berühmt für ihre Grausamkeit in der Schlacht.
PHOESTRO: Fieberhafte Erinnerung an ein Haustier, das Phylax liebte. Phoestro ist eine Rassenmischung, die den Fabeltier Phoenix ähnlich sieht.

COMPLIANCE WITH FCC REGULATIONS

This equipment generates and uses radio frequency energy and if not installed and used properly, that is, in accordance with the manufacturer's instructions, may cause interference to radio and television reception. It has been type tested and found to comply with the limits for a Class B computing device in accordance with the specifications in Subpart J of Part 15 of FCC Rules, which are designed to provide reasonable protection against such interference in a residential installation. If this equipment does cause interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient the receiving antenna.
- Relocate the NES® with respect to the receiver.
- Move the NES® away from the receiver.
- Plug the NES® into a different outlet so that NES® and receiver are on different circuits.

If necessary, the user should consult the dealer or an experienced radio/television technician for additional suggestions.

The user may find the following booklet prepared by the Federal Communications Commission helpful: HOW TO IDENTIFY AND RESOLVE RADIO-TV INTERFERENCE PROBLEMS. This booklet is available from the U.S. Government Printing Office, Washington, D.C. 20402, Stock No. 004-000-00345-4.

Note: NES® is the abbreviation for Nintendo Entertainment System®

90 DAY LIMITED WARRANTY

Bunch Games, Inc. (MANUFACTURER) warrants to the original purchaser that this Bunch Games Game Cartridge (CARTRIDGE) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs within the warranty period, Bunch Games will at its option repair or replace the defective CARTRIDGE free of charge (except for the cost of returning the CARTRIDGE).

TO RECEIVE THIS WARRANTY SERVICE

1. Simply pack your CARTRIDGE together with the original dated proof of purchase (Sales Slip) and circle the item.
2. Include a note stating the nature of the problem or defect.
3. Return your package freight prepaid, at your own risk of shipping damage, within the 90-day warranty period to: BUNCH GAMES, INC. CUSTOMER SERVICE DEPARTMENT 1442 IRVINE BLVD., SUITE 134, TUSTIN, CA 92680

This warranty shall not apply if the CARTRIDGE has been damaged by negligence, accident, modification, tampering, unreasonable use, or by other causes unrelated to defective materials or workmanship.

LIMITATIONS

IF APPLICABLE, ALL IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. In no event shall Bunch Games be held liable for incidental and/or consequential damages for the breach of any express or implied warranties. The provisions of this warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusions of consequential or incidental damages, so the above limitations and exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may have other rights which vary from state to state.

CASTLE OF DECEIT EVALUATION SHEET

NAME: _____ AGE: _____ SEX: _____

ADDRESS: _____

DATE: ____/____/____ PHONE #(Optional): (____)____-_____

(CIRCLE THE APPROPRIATE CHOICES.)

1) DID YOU PURCHASE THIS GAME BECAUSE OF: A B C D E F

A) HEARD IT FROM A FRIEND
B) A MAGAZINE AD
C) A MAGAZINE REVIEW
D) ATTRACTIVE PACKAGING
E) LOWER PRICE
F) OTHER: _____

2) WHERE DID YOU PURCHASE THIS GAME? A B C D E F

A) DEPARTMENT OR CHAIN STORE
B) TOY STORE OR HOBBY SHOP
C) VIDEO RENTAL STORE
D) MAIL ORDER
E) FLEA MARKET
F) OTHER: _____

3) HOW MANY COLOR DREAMS GAMES DO YOU OWN: 1 2 3 4 5&UP

(GRADING SCALE: A:EXCELLENT B:GOOD C:AVERAGE D:POOR F:BAD)

4) GAME'S OVERALL ENTERTAINMENT VALUE A B C D F
5) PLAY ACTION A B C D F
6) GRAPHICS (COLOR, DESIGN, ANIMATION) A B C D F
7) SOUND EFFECTS (BACKGROUND MUSIC, ANIMATION) A B C D F
8) DIFFICULTY LEVEL (A: TOO EASY ... F: TOO HARD) A B C D F

PLACE
STAMP
HERE

BUNCH GAMES, INC.

1442 IRVINE BLVD., SUITE 134

TUSTIN, CA 92680

BUNCH
GAMES